

УЧЕБНЫЙ ВЕБ-КВЕСТ КАК ФОРМА ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СНИЛ «РУБИКОН»

У.А. Милошевская

*Белорусский государственный педагогический
университет им. М. Танка (г. Минск)*

Науч. рук. – С.П.Шупляк,

кандидат исторических наук, доцент

Аннотация: статья посвящена подведению итогов проектной деятельности студенческой научно-исследовательской лаборатории «Рубикон», связанной с внедрением веб-квестов в образовательный процесс в 2020/2021 учебном году.

Annotation: the article is devoted to summing up the project activities of the student research laboratory “Rubicon” related to the introduction of web quests in the educational process in the 2020/2021 academic year.

Ключевые слова: веб-квест, студенческая лаборатория, проектная деятельность.

Key words: web quest, student laboratory, design activities.

Современное развитие технологий предоставляет ряд возможностей по созданию новых форм педагогической деятельности. Интернет-сервисы дают удобные инструменты по созданию мультимедийной продукции, содержащие интерактивные и образовательные элементы. Благодаря им становится возможным создание специализированных сайтов, которые позволяют подготовить проблемные задания с элементами ролевой игры. Для его выполнения используются информационные ресурсы интернета. Такой сайт, сочетающий в себе вышеперечисленные элементы получил в современной педагогике название «веб-квест».

Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разработка таких сайтов направлена на максимальную интеграцию Интернета на разных уровнях обучения в учебном процессе. Веб-квесты охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть межпредметными. Различают два типа веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на семестр или учебный год).

Веб-квест в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Это означает, что учитель, составляя задания, подбирает информацию в Интернете, где можно найти необходимые материалы, давая учащимся соответствующие гиперссылки. Все это сохраняется на каком-либо веб-ресурсе, оформленном и структурированном как веб-квест.

Впервые термин «веб-квест» был предложен в 1995 г. Берни Доджем (BernieDodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения.

Берни Додж выделял четкую структуру веб-квеста: Introduction (Введение), Task (Задание), Process (Выполнение), Evaluation (Оценивание), Conclusion (Заключение), Credits (Использованные материалы), TeacherPage (Комментарии для преподавателя) [1]. Однако, данная структура не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Учитель может конструировать квест в соответствии с уровнем и потребностями своих учеников.

Процесс создания веб-квеста предусматривает следующие этапы: выбор темы, выбор Интернет-сервиса и дизайна, подбор заданий, веб-ресурсов, планируемых результатов, наполнение веб-квеста содержанием.

В конце первого семестра 2020/2021 учебного года, в рамках деятельности студенческой научно-исследовательской лаборатории исторического факультета БГПУ «Рубикон» был выполнен практико-ориентированный проект по созданию веб-квестов по материалам курса «История древних цивилизаций». В процессе его выполнения студенты осуществляли работу по созданию веб-квестов по тематике истории Древнего мира. Данная работа координировалась научным руководителем СНИЛ «Рубикон», доцентом кафедры всеобщей истории и методики преподавания истории, кандидатом исторических наук Шупляком Сергеем Петровичем.

В ходе осуществления проекта научным руководителем СНИЛ проводился инструктаж по технической части создания веб-квестов. Проекты создавались на базе сервиса «Google Сайты», который позволяет даже неискушенному в веб-разработке подготовить современный интернет-сайт. Второй частью работы над проектом выступало наполнение сайта учебным контентом, проверочными заданиями и тестами, интерактивными и игровыми элементами. Главная цель веб-квеста – поставить перед его участниками проблему, которую он должен решить, проведя небольшую исследовательскую работу, либо изучив учебный материал.

Из большого числа подготовленных квестов можно выделить следующие работы:

- веб-квест на тему «Гладиаторы» (автор – студентка 1 курса исторического факультета, заочной формы получения образования Нагорная Анна);
- веб-квест на тему «Боги древних египтян» (автор – студентка 1 курса исторического факультета, очной формы получения образования Милошевская Ульяна);
- веб-квест на тему «Быт и повседневная жизнь древних египтян» (автор – студентка 1 курса исторического факультета, очной формы получения образования Калаткевич Вероника);
- веб-квест на тему «Тайны Древнего Египта» (автор – студентка 1 курса исторического факультета, очной формы получения образования Сенкевич Валерия).

Часть веб-квестов прошла апробацию во время семинарских занятий по дисциплине «История древних цивилизаций». Прошедшие веб-квест студенты высоко оценили как оригинальный образовательный подход, так и компоновку теоретического материала и тестовых заданий.

Практика создания веб-квестов будет продолжена и в следующем учебном году, в том числе с активным привлечением студентов-авторов лучших проектов и членов СНИЛ «Рубикон».

Ознакомиться с лучшими веб-квестами участников СНИЛ «Рубикон» можно в персональном блоге Шупляка С.П. по адресу <https://bspu.by/blog/shupliak>

Литература:

1. Романцова, Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Ю. В. Романцова // Открытый урок. – Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/articles/513088>. – Дата доступа: 11.03.2021.